

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES COMPLEMENTS

DESCRIPTION DU REPAIRE DU CHERCHEUR (NOIRPIC)

RENCONTRE OPTIONNELLE DANS LES RUINES SULOISES

LISTE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX



LE REPAIRE DU CHERCHEUR

Repéré « O » sur le plan du bourg du Noirpic.

Ecuries :

3 stalles avec 3 chevaux de guerre (les montures du Chercheur, du Pendu et de Tapedure). Dans le couloir on trouve du foin, le harnachement complet des destriers, et du matériel de palefrenier (brosses, longes, etc.).

Au fond, une porte renforcée équipée d'un judas et fermée à clef permet d'accéder au bâtiment principal, derrière le rideau situé derrière le comptoir, où se trouve en permanence un lascar qui monte la garde. En général se trouve ici l'un des trois molosses de Tapedure.

RdC :

La porte d'entrée est fermée à clef avec judas, et peut être renforcée par une barre de l'intérieur. Un lascar y monte le guet. Les autres ouvertures sont étroites et obturées par des tentures. Il fait sombre, c'est chichement éclairé. Un long comptoir en bois de 3 m en face de la porte sert de guichet et est utilisé pour recevoir les « clients ». Un coffret fermé à clef (*) renferme de la menue monnaie équivalent à 100 po, une vingtaine d'objets de pacotille (valeur : 1-4 po) et une dizaine de pierres ornementales (valeur 10po) destinées aux transactions (souvent à sens unique) du commerce de l'organisation du Chercheur. Un lascar s'y trouve en permanence, avec une lampe à huile. Une longue table entourée de bancs et de tabourets sert aux lascars qui y jouent aux dés, aux cartes et boivent. Derrière le rideau se trouve la trappe qui permet d'accéder au sous-sol, ainsi que la porte d'accès à l'écurie. Les deux autres molosses de Tapedure se trouvent généralement ici.

(*) : la clef est détenue selon les jours, soit par le Pendu, soit par Tapedure.

Chiens de guerre (3) : DV : 2+2, Déplacement : 36 m, Att : 1, Dg : 2-8, T : M ; Int : Semi, Al : N. Collier et cuir clouté.

Premier étage :

C'est le quartier des lascars, on y mange et on y fait aussi la cuisine dans la grande cheminée. L'endroit est plus lumineux, les ouvertures un peu plus grandes. C'est un grand capharnaüm. Couches (lits superposés), râtelier d'armes, table à manger, étagères avec vaisselles, frusques et effets personnels... Pas de fioriture, les murs sont sales, griffés, portent des traces de coups.

Terrasse :

Permet de surveiller les alentours. Deux lascars y montent le guet jour et nuit.

Sous-sol :

On y accède par un escalier de pierre accessible par une large trappe en bois.

Grande salle voûtée de 15m x 15 m dont les arcs s'appuient sur des piliers carrés. Faiblement éclairée (2 torches et quelques bougies). Elle contient bon nombre d'objets divers entassés pêle-mêle : bon nombre de statues et de poteries découvertes dans les ruines suloises par les chercheurs de trésor, des armes et armures (cuir/cuir clouté), des babioles diverses. L'équivalent de 2000 po de marchandises y est entassé, si l'on prend la peine de l'écouler.

Une succession de portes s'ouvre sur des cellules qui servent par alternance soit de geôle (dans ce cas la porte est fermée à clef et dispose d'un judas), soit de réserve.

Plusieurs habitants du taudis « portés disparus » mais qui en fait ont eu maille à partir avec la bande du Chercheur croupissent ici. La plupart sont affamés et ont été torturés.

Deux ouvertures débouchent sur des salles carrées de 6mx6m qui servent de réserves de nourriture : viande séchée, sacs de céréales, tonneaux de vin et de bière, ...

Deux portes s'ouvrent sur les chambres de Tapedure (près de l'escalier) et du Pendu. Dans la chambre de ce dernier on trouvera un petit autel entouré de bougies et de batônnets d'encens dédié à Ralishaz et sur lequel repose une statue du dieu en bois d'ébène (hasard, malchance, infortune, folie) : un mendiant s'appuyant sur un bâton. Chapelet d'osselets.

Le passage secret qui permet d'accéder aux appartements du chercheur n'est connu que de ce dernier et de ses deux seconds. Les lascars se doutent qu'il existe un passage mais n'ont jamais osé le chercher, de peur d'être surpris par leur chef.

Appartements du Chercheur :

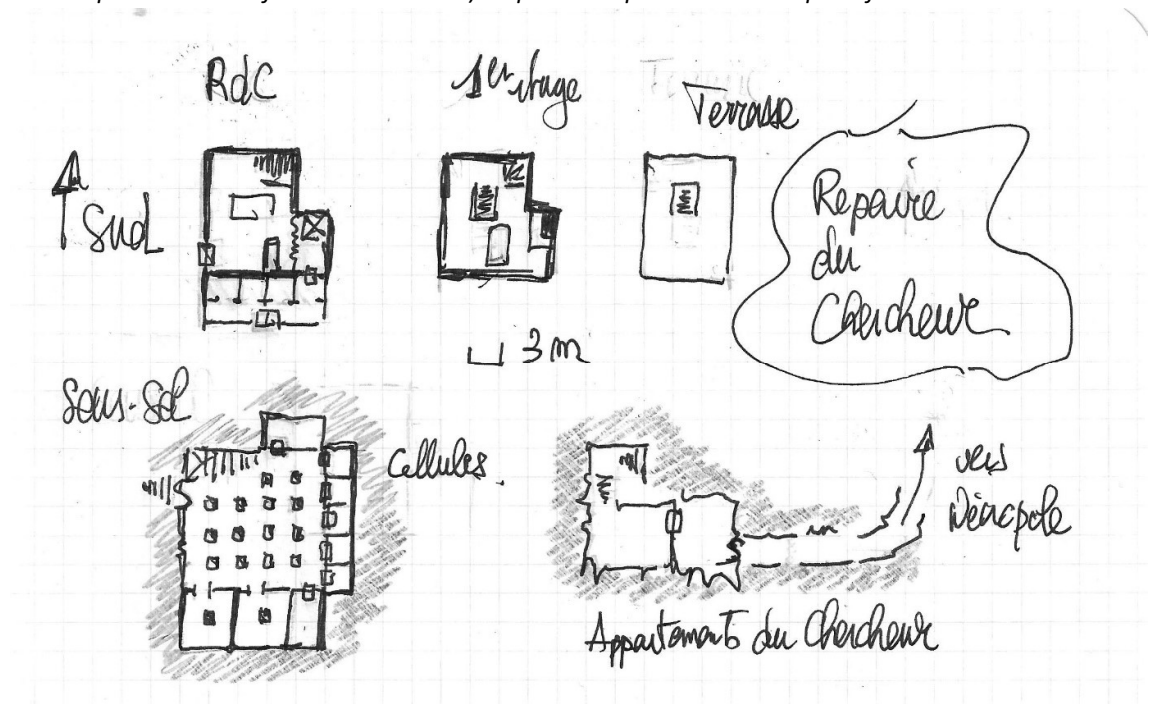
Les escaliers débouchent dans un salon agrémenté de tapisseries et de tapis. Deux divans et un fauteuil rembourré. Sur une table basse sont disposés des flacons de vins et de liqueurs, ainsi que des pipes et du tabac. Un simple chandelier, lorsqu'il est allumé, éclaire faiblement l'endroit. C'est ici que le Chercheur se prélassait et s'entretenait avec ses deux seconds. Un coffre volumineux renforcé de fer et fermé à clef contient l'or de l'organisation : 10 000 po en diverses monnaies.

La porte de la chambre est fermée à clef (*). Ici pas de source de lumière. Couche agrémentée de fourrures. Penderie supportant des vêtements soignés (capes, tuniques, chemises, chausses...). Une collection de dagues et de couteaux en argent est accrochée au mur (5*100 et 5*50 po). Sur la table de nuit, une cassette métallique fermée à clef (**) et piégée par une aiguille empoisonnée (insinuatif type D : JP à +1 ou mort – cf P.17 GM) contient 5000 po de gemmes, un collier en or de 1000 po dont le pendentif est incrusté d'une opale noire de 1000 po, 1 bracelet de platine de 1000 po et deux boucles d'oreilles en argent incrustées de péridots ((300 + 500 po) x2).

Un passage secret dans le mur du fond de la chambre débouche sur un souterrain qui oblique après quelques mètres avant de remonter en pente douce pour déboucher à l'extérieur au milieu de la nécropole (la sortie est dissimulée par une stèle amovible). Le Chercheur s'enfuira par ce passage s'il n'a plus d'autre possibilité. Il s'évanouira dans la forêt où dans un lieu connu de lui seul se trouve son « trésor de secours ». Ensuite il gagnera le Pomarj où il conserve de solides relations.

(*) : Le Chercheur la porte à son trousseau.

(**) : Idem. Même si l'on possède la clef, ne pas savoir comment désamorcer le piège (en pressant un endroit précis de la surface de la cassette) ne prémunit pas contre le dispositif mortel.



RENCONTRE OPTIONNELLE DANS LES RUINES SULOISES

Groupe hétéroclites d'aventuriers/mercenaires en provenance de Grandport et du Pomarj.

3 aventuriers montés, 4 cavaliers légers, 1 cleric à pied et 4 orques

Pourraient être des connaissances du Chercheur. Pourront être accompagnés d'une poignée d'esclaves (des humains capturés au cours de leur raid, par exemple des chercheurs du Noirpic...).

Guerrier demi-orque niveau 5 (chef du groupe) : Fo : 18,40 (+1/+3), Dx : 16, Co : 16, AL : LM, PV : 42, CA : 1 (Casque à cornes, plate-feuilletée+1, bouclier moyen+1), Att : 1 (lance de cavalier moyen+1, épée large+1) ou 2 (arc court), Dg : 2-7 +1 ou 1-8 +2 ou 1-6/1-6, XP : 610. Porte une tunique ornée du blason des orcs du Pomarj, un crâne sur champ de sable (noir), 20 po 10 pp dans une bourse et 7 onyx rayées noires et blanches (7*60 po) et 2 améthystes (pourpre, 150 po *2).

Cheval de guerre moyen : DV : 2+2, PV : 15, CA : 7 ; Déplacement : 18'', Att : 3 (à partir du 2nd round tant que le cavalier est monté), Dg : 1-6/1-6/1-3, Al : N, Int : Animale, XP : 80.

Guerrier humain niveau 3 : Fo : 17, Co : 16, AL : NM, PV : 22, CA : 4 (casque, cotte de mailles, bouclier), Att : 1 (lance de cavalier moyen, épée longue +1, arbalète légère), Dg : 2-7+1 ou 1-8+1 ou 1-4, XP : 250, bourse : 15 po, 1 perle rose de 200 po.

Cheval de guerre moyen : DV : 2+2, PV : 15, CA : 7 ; Déplacement : 18'', Att : 3 (à partir du 2nd round tant que le cavalier est monté), Dg : 1-6/1-6/1-3, Al : N, Int : Animale, XP : 80.

Magicien humain niveau 4 : In : 16, Dx : 16, Co : 15, AL : NM, PV : 20, CA : 5 (Bracelets CA : 8, anneau de protection +1), Att : bâton, Dg : 1-6, Sorts : 3 niv1, 2 niv 2, XP : 310.

Grimoire : projectiles magiques, escalade d'araignée, réparation, sommeil, peur, image-miroir ; Potion de forme gazeuse, parchemin dans étui en os 2 sorts niv 1-4 : ouverture, rayon d'affaiblissement, bourse (10 pp, 4 grenats rouges (4x100 po)).

Cheval de selle : DV : , CA : 7 ; Déplacement : 24'', Att : 2 (si attaqué), Dg : 1-2/1-2, Al : N, Int : Animale, XP : 20+2/PV .

Cavaliers légers (4) : HN, AL : M, CA : 7 (cuir clouté ou broigne), PV : 5-7, Att :1 (fléau ou masse de cavalier, arbalète, lance de fantassin), XP : 10+1/PV . 2-8 po par cavalier.

Cheval de guerre léger : DV : 2, CA : 7 ; Déplacement : 24'', Att : 2 (à partir du 2nd round tant que le cavalier est monté), Dg : 1-4/1-4, Al : N, Int : Animale, XP : 20+2/PV.

Clerc demi-orque niveau 3 : Dieu : Yurtrus (symbole : main blanche sur un fond sombre), Fo : 17, Sg : 14, Co : 16, PV : 22, CA : 4 (armure d'os), Att : masse d'armes à deux mains +1 à la tête en forme de poing blanc, Dg : 2-8+1, Al : NM, XP : 250, Sorts : 4 niv 1, 1 niv 2, 1 fiole de soins. Porte un casque noir surmonté d'un cimier en forme de main blanche. Son symbole maudit en fer est suspendu à son cou par une corde. A pied, il est accompagné par 5 orques.

Orques (4) : DV : 1, Déplacement : 27 m, CA : 6, Att :1 (bardiche, guisarme ou voulge), Dg : 2-8 sinon 1-8, AL : LM, In : Moyenne (faible), XP : 10+1/PV. -1 au toucher en plein jour. Voit parfaitement dans le noir. Possessions : 2-12 pe/individu.

LISTE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

- Affamé (l')** : il ne vaut mieux pas en parler... (Prince démon, AI : CM)
- Amertus** : aubergiste du Noirpic (voleur humain niv 5, AI : CN)
- Avarix** : magasinier du Noirpic (HN, AI : LM)
- Bellici** : capitaine représentant Hautepourpre au Noirpic (Champion, guerrier humain niv 7, AI : NB)
- Blanche** : compagne d'Amertus et mère maquerelle (voleuse humaine niv 2, AI : CN)
- Brindille** : (grande) prêtresse d'Elhonna (clerc humaine niv 9, AI : NB)
- Chercheur (le)** : Mafieux du Noirpic (Truand, voleur elfe noir niv 7, AI : CN)
- Ebène** : homme de main d'Amertus (Meurtrier, assassin humain niv 4, AI : NM)
- Flèche** : traqueur du royaume elfique de Célène (ranger elfe des bois niv 5, AI : CB)
- Fil** : tisserand du Noirpic (gnome voleur/illusionniste niv 5/4, AI : CB)
- Grain** : batelier du Noirpic (guerrier humain niv 5, AI : NB)
- Grappillon** : Intendant du Noirpic (HN, AI : LN)
- Grognon** : second du batelier Grain (guerrier/voleur nain niv 2/3, AI : N)
- Grud** : second de Jacques Un-Ceil (guerrier demi-orque niv 2, AI : NM)
- Jacques Un-Ceil** : marchand aventurier de la Côte Sauvage (Voleur humain niv 3, AI : N)
- Lynx (le)** : ancien bandit de la forêt des Murmures
- Martelin** : Forgeron du Noirpic (HN, AI : NB)
- Myhriss** : déesse de l'amour et de la beauté (AI : NB)
- Pendu (le)** : lieutenant du chercheur et prêtre de Ralishaz (humain bi-classé Guerrier/clerc niv 3/4, AI : CN)
- Pierre (maître)** : Tailleur de pierre (HN, AI : N)
- Pioche (compagnon)** : second du maître Pierre (1/2 orque, AI : LN)
- Pique & Pluque** : hommes de main de Jacques Un-Ceil (HN, AI : N)
- Poigne** : Podestat de Hautepourpre
- Tapedure** : lieutenant du Chercheur (guerrier humain niv 3, AI : CM)
- Yérassimos** : Enorceleur de la guilde magicienne de Hautepourpre (Mage humain niv 9, AI : N)